

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
TABLE MANNER GUNA MENDUKUNG PEMBELAJARAN
*FOOD AND BEVERAGE SERVICE***



WIKA RINAWATI
NIM: 08707251007

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Teknologi Pembelajaran

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2012**

ABSTRAK

WIKA RINAWATI: Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Table Manner* Guna Mendukung Pembelajaran *Food and Beverage Service*. **Tesis: Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.**

Tujuan penelitian ini adalah: menghasilkan produk *software* multimedia pembelajaran *table manner* berbasis komputer yang layak sebagai sumber belajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang artinya penelitian ini menghasilkan produk. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (PTBB FT UNY) semester empat. Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) *planning*, (3) *development*, dan (4) validasi/evaluasi. Evaluasi produk (1) evaluasi formatif yang meliputi: *ongoing evaluation*, alpha tes (ahli materi dan ahli media), dan beta tes (pengguna); (2) evaluasi sumatif untuk mengetahui kemampuan belajar mahasiswa. Jenis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan jenis instrumen yaitu: angket, wawancara, pengamatan, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan modus.

Materi yang disajikan dalam program ini adalah: etiket berbusana, pengetahuan menu, alat hidang, dan etiket perjamuan. Materi didesain dengan menggunakan permodelan dalam bentuk video dan foto. *Quiz* ditampilkan setelah materi alat hidang dalam bentuk aplikasi alat hidang pada hidangan berdasarkan struktur menu kontinental. Evaluasi sumatif disajikan dalam bentuk cek poin dengan skor keseluruhan diakhir program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: multimedia pembelajaran *Table Manner* yang dikembangkan dalam bentuk kepingan CD bersifat interaktif telah terbukti layak menurut ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Dilihat dari aspek kualitas materi 58,8% sangat layak, aspek kemanfaatan 100% sangat layak, dari aspek keefektifan desain layar 68,8% sangat layak, aspek kemudahan 100% sangat layak, aspek keefektifan navigasi 100% sangat layak, aspek kemanfaatan 50% layak dan sangat layak, aspek kemudahan pengoperasian 69,6% layak, aspek kemudahan 66,6% layak, dan aspek kemenarikan tampilan 66,6% layak.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia, Pembelajaran *Table manner*.

ABSTRACT

WIKA RINAWATI: *Developing Multimedia for Table Manner Learning to Support Food and Beverage Service Learning. A Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2012.*

This study aims to produce a software product for computer-based multimedia for table manner learning appropriate as a learning source.

This was a research and development study which resulted in a product. The research subjects were S1 students of the Department of Food and Fashion Science Education, the Engineering Faculty, the Yogyakarta State University (FFSE EF YSU) in semester 4. The research and development procedure consisted of 4 steps, i.e.: (1) preliminary study, (2) planning, (3) development, and (4) validation/evaluation. The product evaluation consisted of (1) a formative evaluation that included an ongoing evaluation, an alpha test (by material and media experts), and a beta test (by users) and (2) a summative evaluation to investigate the students' learning capabilities. The data consisted of qualitative and quantitative data and were collected through a questionnaire, interviews, observations, and a test. The data were analyzed using the mode.

The materials presented in the program are dress etiquette, menu information, crockery, and party etiquette. The materials are designed using models in the form of videos and photographs. Quizzes are presented after the crockery materials in the form of the crockery application in the course based on the continental menu structure. The summative evaluation is presented in the multiple choice form with a total score at the end of the program. The results of the study show that the developed multimedia for Table Manner learning in the form of interactive CD is appropriate according to the media expert, materials expert, and students. In the material quality aspect it is very appropriate (58.8%), in the advantage aspect it is very appropriate (100%), in the screen design effectiveness aspect it is very appropriate (68.8%), in the facility aspect it is very appropriate (100%), in the navigation effectiveness aspect it is very appropriate (100%), in the advantage aspect it is appropriate and very appropriate (50%), in the operation facility aspect it is appropriate (69.6%), in the facility aspect it is appropriate (66.6%), and in the display attractiveness aspect it is appropriate (66.6%).

Keywords: Development, Multimedia, Table Manner Learning

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Wika Rinawati
Nomor Mahasiswa : 08707251007
Program Studi : Teknologi Pembelajaran
Lembaga Asal : Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Maret 2012
Yang membuat pernyataan,

Wika Rinawati
NIM. 08707251007

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TABLE MANNER GUNA Mendukung PEMBELAJARAN FOOD AND BEVERAGE SERVICE

WIKARINAWATI
NIM. 08707251007

Dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 02 Februari 2012

DEWAN PENGUJI

Dr. Moch Alip (Ketua/penguji)
Dr. Ali Muhtadi (Sekretaris/Penguji)
Dr. Christina Ismanati (Pembimbing/Penguji)
Herman Dwi Surjono, Ph.D (Penguji Utama)

Yogyakarta,
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Direktur,

Prof. Soenarto, Ph.D
NIP. 19480804 197412 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Ketika wajah ini penat memikirkan dunia, maka berwudhulah. Ketika tangan ini letih menggapai cita-cita maka bertakbirlah. Ketika pundak tak kuasa memikul amanah maka bersujudlah. Jangan menyerah karena lelah, biarkan lelah mengejar sampai lelah. Iklaskan semuanya dan mendekatlah pada Nya, agar tunduk disaat yang lain angkuh, agar tetap teguh disaat yang lain runtuh, agar tetap tegar disaat yang lain terlempar”.
(Bunda Upit)

“Pakaian dan gaya tidak membentuk kepribadian seseorang namun ketika kepribadian seseorang terbentuk, kedua hal tersebut sangat menunjang penampilannya”
(Henry Ward Beecher)

“Kita dapat mengetahui banyak hal tentang kepribadian seseorang hanya dengan memperhatikan cara dia makan”
(Ronald Reagan)

Persembahan:

Karya ini saya persembahkan kepada:

- ✓ Ibu, Ibu, Ibu tersayang yang sudah menghadap Sang Khaliq
- ✓ Bapak yang banyak memberikan motivasi.
- ✓ Suami tersayang Agung Tohjaya Setiono, S.Pd.
- ✓ Anak-anak yang tersayang Amalita Ersya Salsabilla dan Evanestiko Ersya Wijaya.
- ✓ Civitas akademik Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga tesis ini terselesaikan dengan baik. Tesis ini mengungkap penelitian dan pengembangan (*research and development*) Multimedia Pembelajaran *Table Manner* guna Mendukung Pembelajaran *Food and Beverage Service*”.

Tesis ini tidak akan selesai tanpa bantuan semua pihak dalam memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis melakukan studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan seluruh staf Program Pascasarjana, atas segala kebijaksanaan, perhatian, dan dorongan sehingga penulis menyelesaikan studi.
2. Kaprodi Teknologi Pembelajaran dan para dosen Program Teknologi Pembelajaran yang telah memberi bekal ilmu.
3. Dr. Christina Ismaniati, M.Pd, selaku Pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, yang telah membantu kelancaran selama penelitian berlangsung.
5. Dr. Haryanto selaku ahli media, yang telah melakukan validasi terhadap produk multimedia pembelajaran yang penulis kembangkan.
6. Minta Harsana, M.Sc selaku ahli materi, yang telah melakukan validasi terhadap produk multimedia pembelajaran.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin

Yogyakarta, Maret 2012
Wika Rinawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Pengembangan	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk Hasil Pengembangan	7
G. Manfaat Pengembangan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Definisi Istilah	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran <i>Table Manner</i>	16
1. Teori Belajar Sosial (<i>Social Learning Theory</i>)	16
2. <i>Imitation</i> dan <i>Observational learning</i>	19
3. <i>Modelling</i>	22
a. Unsur-unsur <i>Modelling</i>	23
b. Ciri-ciri Teori Pemodelan	26
c. Pengaruh Pemodelan Pada Perilaku.....	27
d. Jenis-jenis Peniruan (Modeling)	29
e. Efektifitas Modeling	30
f. Prinsip-Prinsip Teori Pembelajaran Sosial	31
B. Etik <i>Table manner</i>	32

C. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	34
D. Efektifitas Multimedia Pembelajaran	56
E. Posisi Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Kawasan Teknologi Pembelajaran	58
F. Pengembangan Multimedia Pembelajaran	61
1. Model Pengembangan Borg & Gall	61
2. Model Pengembangan Alessi & Trollip	63
3. Model Pengembangan Dick & Carey	66
4. Modifikasi dan Adaptasi Model Pengembangan	68
G. Kajian Penelitian yang Relevan	76
H. Kerangka Berpikir	77
I. Pertanyaan Penelitian	78

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	79
B. Prosedur Pengembangan	80
C. Uji Coba Produk	83
1. Desain Uji Coba	83
2. Subjek Uji Coba	84
3. Jenis Data	84
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	85
5. Teknik Analisis Data	89

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	91
1. Hasil Observasi terhadap Pelaksanaan Pembelajaran <i>Table manner</i>	92
2. Hasil Wawancara terhadap Dosen dan Mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah <i>F&B Service</i>	95
a. Analisis Sumber Belajar	95
b. Karakteristik Belajar Mahasiswa.....	96
c. Pemilihan warna	97
3. Kegiatan studi pustaka.....	98
B. Perencanaan Pengembangan	100
1. Membuat Desain Pembelajaran <i>Table manner</i>	100
2. Membuat <i>Flowchart</i>	102
3. Membuat <i>Storyboard</i>	103
4. Membuat <i>Photostory</i>	104
5. Membuat <i>Script Video</i>	105
C. Pengembangan Produk	107
D. Validasi dan Evaluasi	112
E. Data Uji Coba	113
1. Data yang Berkenaan dengan Kelayakan Produk	114
a. Data Validasi Ahli Materi.....	114
b. Data Validasi Ahli Media	117

c. Data Hasil Uji Coba Pengguna	122
2. Data yang Berkenaan dengan Implementasi Produk	125
F. Analisis Data	127
1. Analisis Data Berkenaan dengan Kelayakan Produk	127
a. Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	127
b. Analisis Data Validasi Ahli Media	128
c. Analisis Data Validasi Pengguna.....	129
2. Analisis Data yang Berkenaan dengan Implementasi Penggunaan Produk	130
a. Menggunakan program <i>macromedia flash</i>	131
b. Tanpa menggunakan program <i>macromedia flash</i> ..	132
G. Revisi Produk	132
1. Ahli Materi	133
2. Ahli Media.....	134
3. Pengguna	135
H. Kajian Produk Akhir.....	136

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang produk.....	137
B. Keterbatasan Produk Penelitian.....	137
C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	138

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Ingatan pada Kerucut Pengalaman Edgar Dale	40
Tabel 2. Makna Warna Berdasarkan pada Kategori Warna Sejuk	43
Tabel 3. Makna Warna Berdasarkan pada Kategori Warna Hangat.....	43
Tabel 4. Makna Warna Berdasarkan pada Kategori Warna Netral	44
Tabel 5. Penggunaan Warna yang Sesuai	45
Tabel 6. Kombinasi Warna Efektif untuk Warna <i>Background</i>	45
Tabel 7. Kisi-kisi Kuesioner untuk Ahli Materi	86
Tabel 8. Kisi-kisi Kuesioner untuk Ahli Media.....	87
Tabel 9. Kisi-kisi Kuesioner untuk Pengguna	88
Tabel 10. Skor dan Kriteria Penilaian.....	89
Tabel 11. Kegiatan Pembelajaran sebelum Menggunakan Multimedia	92
Tabel 12. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia.....	94
Tabel 13. <i>Alpha Test</i> pada Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi.....	116
Tabel 14. <i>Alpha Test</i> pada Aspek Kemanfaatan oleh Ahli Materi	117
Tabel 15. <i>Alpha Test</i> pada Aspek Keefektifan Desain Layar: Performa Tampilan oleh Ahli Media.....	119
Tabel 16. <i>Alpha Test</i> pada Aspek Kemudahan Pengoperasian oleh Ahli Media.....	120
Tabel 17. <i>Alpha Test</i> pada Aspek Keefektifan Navigasi oleh Ahli Media.....	121
Tabel 18. <i>Alpha Test</i> pada Aspek Kemanfaatan oleh Ahli Media.....	121
Tabel 19. <i>Beta Test</i> pada Aspek Kemudahan Produk untuk Dioperasikan oleh Mahasiswa	122
Tabel 20. <i>Beta Test</i> pada Aspek Kemudahan Produk untuk Dipelajari Isinya oleh Mahasiswa	123

Tabel 21. <i>Beta Test</i> pada Aspek Kemenarikan Tampilan oleh Mahasiswa.....	124
Tabel 22. Rakapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Materi <i>Table manner</i>	126
Tabel 23 Revisi Produk oleh Ahli Materi.....	133
Tabel 24 Revisi Produk oleh Ahli Media	134
Tabel 25 Saran Revisi Produk oleh Pengguna.....	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Processes involved in learning from models</i>	24
Gambar 2.	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	39
Gambar 3.	Kawasan Teknologi Pembelajaran (Seels & Rechey)	58
Gambar 4.	Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall	62
Gambar 5	<i>The Model of Developing Interactive Instructional Multimedia</i>	65
Gambar 6	Model Pengembangan Instruktional	66
Gambar 7.	Kerangka Berpikir.....	77
Gambar 8.	Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran	80
Gambar 9.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	82
Gambar 10.	Desain Uji Coba Penelitian dan Pengembangan.....	83
Gambar 11.	Perolehan Skor Analisis Kebutuhan Mengenai Sumber Belajar	95
Gambar 12.	Perolehan Skor Analisis Kebutuhan Mengenai Karakteristik Belajar Mahasiswa	96
Gambar 13.	Perolehan Skor Analisis Kebutuhan Mengenai Pemilihan Warna <i>Background</i>	98
Gambar 14	<i>Flowcard</i> Multimedia Pembelajaran <i>Table Manner</i>	102
Gambar 15	<i>Storyboard</i> Multimedia Pembelajaran <i>Table Manner</i>	103
Gambar 16	<i>Photostory</i> Multimedia Pembelajaran <i>Table Manner</i>	105
Gambar 17	<i>Script</i> video multimedia pembelajaran <i>Table Manner</i>	107
Gambar 18	(A) <i>Slide</i> pembuka program dan (B) judul program.....	108
Gambar 19	<i>Slide</i> kompetensi <i>Table Manner</i>	108
Gambar 20	<i>Slide</i> materi I pendahuluan (sifat jamuan dan tipe pelayanan) ...	109

Gambar 21	<i>Slide</i> materi II menu hidangan (kerangka menu, waktu jamuan, dan klasifikasi menu)	109
Gambar 22	<i>Slide</i> materi III alat hidang (<i>silverware, glassware, chinaware, dan accompaniment</i>)	109
Gambar 23	<i>Slide</i> materi IV etiket berbusana (etiket berbusana pria dan wanita).....	110
Gambar 24	<i>Slide</i> materi V etiket makan.....	110
Gambar 25	<i>Slide quiz</i>	110
Gambar 26	(A) <i>Slide</i> tes sumatif dan (B) <i>slide</i> skor tes sumatif	111
Gambar 27	(A) <i>Slide</i> penutup program dan (B) <i>slide</i> tim pengembang	111
Gambar 28.	Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi	128
Gambar 29.	Perolehan Skor Penilaian Ahli Media	129
Gambar 30.	Grafik Penilaian oleh Pengguna.....	130
Gambar 31.	Hasil Evaluasi Sumatif Mahasiswa.....	131
Gambar 32.	Nilai Uji Coba Kelas <i>Macromedia Flash</i> dan <i>Non-Macromedia flash</i>	132
Gambar 33	Revisi produk oleh ahli materi sebelum dan sesudah revisi	133
Gambar 34	Revisi produk oleh ahli media sebelum dan sesudah revisi.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kurikulum 2009 Program Studi Teknik Boga.....	144
	Silabus <i>F&B Service</i> (Tata Hidang)	145
Lampiran 2.	Kisi-Kisi Wawancara Studi Pendahuluan terhadap Dosen	149
	Kisi-Kisi Wawancara Studi Pendahuluan terhadap Mahasiswa	149
	Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Sumatif.....	150
Lampiran 3.	Lembar Wawancara Dosen.....	151
	Lembar Wawancara Mahasiswa.....	152
	Hasil Wawancara dengan Mahasiswa	153
	Hasil Wawancara dengan Dosen Pengampu	154
	Hasil Observasi terhadap Nilai Mahasiswa.....	155
Lampiran 4.	Angket Validasi Produk oleh Ahli Materi.....	156
	Angket Validasi Produk oleh Ahli Media	158
	Angket Validasi Produk oleh Mahasiswa.....	160
Lampiran 5.	Angket Telaah Butir Soal	162
	Butir-Butir Soal Evaluasi Sumatif.....	163
	Data dan Analisis Butir Soal	167
	Reliabilitas Analisis Butir Soal	168
Lampiran 6.	<i>Flowchart</i>	169
	<i>Storyboard</i>	176
	<i>Photostory</i>	184
	<i>Script video</i>	188
Lampiran 7.	Tampilan Visual dari Komponen-Komponen dalam Multimedia Pembelajaran <i>Table Manner</i>	198
Lampiran 8.	Foto Kegiatan Penelitian	202
Lampiran 9.	Revisi Selama Produksi Berlangsung (<i>On Going Evaluation</i>)	205
	Revisi produk Multimedia pembelajaran <i>table manner</i>	210
Lampiran 10.	Skor Hasil Evaluasi Sumatif.....	213
	Skor hasil <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i>	214
	Rekapitulasi Hasil Belajar Mahasiswa	215
Lampiran 11.	Izin Penelitian	216
	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	217